

# LE DÉMOLISSEUR

# MICROVISION

DE MILTON BRADLEY



LIVRET D'INSTRUCTIONS

## **GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS DE LA CONSOLE ET DE LA CARTOUCHE DE JEU MICROVISION**

La console et la cartouche de jeu électroniques sont garanties par la compagnie Milton Bradley à leur premier acheteur contre tout défaut de fabrication et des matériaux pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat si elles sont utilisées dans des conditions normales.

Cette garantie est nulle si la console et la cartouche de jeu électroniques ont été endommagées par un accident ou la négligence, un mauvais usage, un usage abusif, un mauvais entretien ou toute autre cause qui n'est pas due à des défauts de fabrication ou des matériaux.

La compagnie Milton Bradley ne pourra être tenue responsable de la perte d'utilisation de la console et de la cartouche de jeu électroniques ou tout autre coût, dépenses ou dommages connexes subis par l'acheteur.

Pendant la période de garantie, la console et la cartouche de jeu électroniques seront réparées ou remplacées par une console ou une cartouche remises à neuf (à la discréTION de Milton Bradley) sans frais pour l'acheteur lorsqu'il les retournera, port payé, avec une preuve de la date d'achat à la compagnie Milton Bradley à l'adresse indiquée ci-dessous. En cas de remplacement, la nouvelle console ou la nouvelle cartouche de jeu électroniques feront l'objet de la même garantie que les premières ou d'une période de garantie de 30 jours, si cette période est plus longue.

Cette garantie vous donne des droits légaux précis.

Après que la période de garantie de 90 jours est expirée et avant un an à partir de la date d'achat, la compagnie Milton Bradley réparera la console ou la cartouche ou les remplacera par une console ou une cartouche remises à neuf (à sa discréTION) lorsqu'elles seront retournées port payé par l'acheteur avec un chèque ou un mandat poste de \$5 et une preuve de la date d'achat à l'adresse indiquée ci-dessous. La compagnie Milton Bradley ne sera pas tenue d'assurer ce service si la console ou la cartouche ont fait l'objet d'un usage abusif ou d'un mauvais usage, ou si elles ont subi des dommages ne découlant pas d'un défaut de fabrication ou des matériaux.

Important — Avant de retourner la console et la cartouche électroniques pour les faire réparer, nous recommandons de vérifier le fonctionnement de votre console avec des piles neuves et chargées. Même des piles neuves peuvent être défectueuses ou trop faibles et cela peut être suffisant pour entraîner un mauvais fonctionnement.

### **INSTRUCTIONS POUR LE RENVOI—À LIRE ATTENTIVEMENT ENLEVER LES PILES—NE PAS LES RETOURNER**

Si le jeu ne fonctionne pas, retournez la console et la cartouche. Si vous avez plusieurs cartouches, retournez la console et la cartouche qui ne fonctionne pas seulement.

Si vous avez gardé l'emballage dans lequel vous avez acheté la console et la cartouche, replacez-les dans les bouchons et la boîte. Si vous ne disposez plus de l'emballage, enveloppez soigneusement la console et la cartouche en prenant soin de les entourer d'une quantité suffisante de bourse. (Ne renvoyez pas les piles avec la console).

Expédiez-les à l'adresse suivante:

**Milton Bradley Canada Inc.  
7615 Bath Road  
Mississauga, Ontario L4T 3T1**

**C4952**

## MODE DE FONCTIONNEMENT

**POUR OBTENIR LES MEILLEURS RÉSULTATS POSSIBLES, ON NE DOIT EMPLOYER QUE DES PILES ALCALINES!**

On vous conseille d'utiliser des piles alcalines pour profiter d'un meilleur rendement et d'une plus longue durée utile. Il faut s'assurer qu'elles sont fraîches et fortes, car même des piles neuves peuvent être défectueuses ou faibles et entraîner un mauvais fonctionnement du jeu.

## MISE EN PLACE DES PILES

1. Retourner la console. À l'aide d'un ongle, soulever la patte verrouillable du couvercle du compartiment des piles et l'enlever. Voir la fig. 1.
2. Seulement **UNE** pile pour transistor de 9 volts est nécessaire pour faire fonctionner la console Microvision. On vous recommande d'acheter deux piles alcalines et d'en utiliser une pour alimenter l'appareil et de garder l'autre comme pile de rechange dans le compartiment facile à ouvrir. (La pile de rechange sera toujours là en cas de besoin!) Voir la fig. 2 qui illustre l'insertion correcte de la pile de fonctionnement et de la pile de rechange.
3. S'assurer que la pile de fonctionnement est bien insérée. Pour établir la bonne connexion, introduire la pile en faisant correspondre la charge indiquée sur les bornes de la pile aux symboles de charge indiqués à l'intérieur du compartiment à piles lui-même.
4. Ensuite, placer la pile de rechange dans l'aire de rangement qui lui est réservée à côté de la pile de fonctionnement.
5. Remettre le couvercle du compartiment en place et retourner la console à l'endroit.

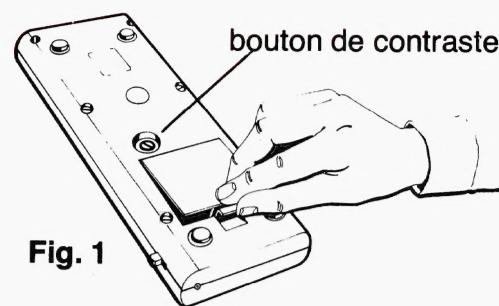


Fig. 1

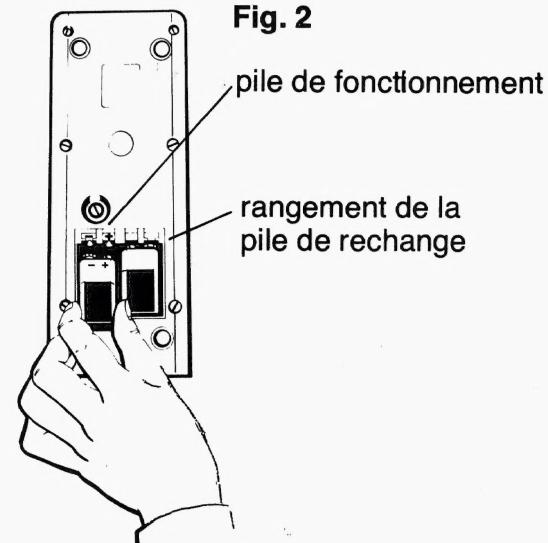
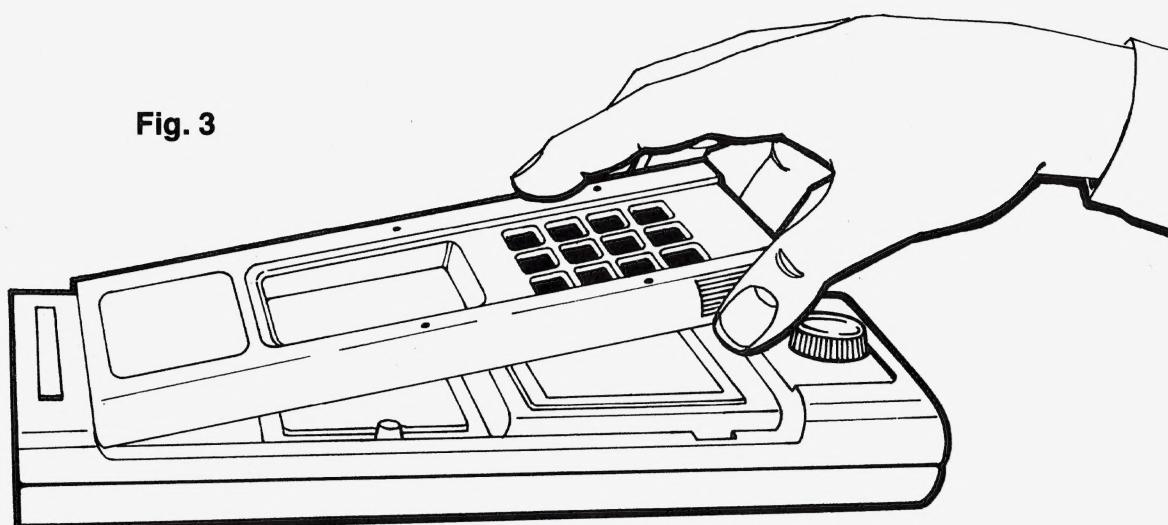


Fig. 2

### **MISE EN PLACE DE LA CARTOUCHE**

1. Vérifier d'abord que le commutateur ON/OFF (MARCHE/ARRÊT) est à la position OFF. Ensuite, en maintenant la cartouche dans une position inclinée, en faire glisser la partie supérieure dans la fente pratiquée en haut de la console. Voir la fig. 3.



**Fig. 3**

2. Ensuite, appuyer sur la cartouche en la mettant en place d'un coup sec.
3. Pour enlever la cartouche: Vérifier que le commutateur ON/OFF (MARCHE/ARRÊT) est à la position OFF. Prendre la cartouche par les côtés au niveau des rainures, presser légèrement et la soulever. (NE PAS FORCER). Sortir la cartouche en la faisant glisser doucement.

### **BOUTON DE CONTRASTE**

1. En mettant le jeu en marche, on peut s'apercevoir que l'écran a besoin d'être réglé.  
Remarque: Le contraste a été réglé à l'usine à la température ambiante.  
(Environ 70°F ou 21°C)
2. Repérer le bouton de contraste placé à l'arrière de la console (Voir la fig. 1).  
Insérer une pièce de monnaie (ou un ongle, etc.) dans la rainure pratiquée dans le bouton et le faire tourner jusqu'à ce que l'on obtienne le contraste désiré.

Tous droits réservés en 1980 par Milton Bradley Co. en vertu des conventions de droits d'auteur de Berne et universelle.  
Fabriqué au Canada.

## **PRÉCAUTIONS SPÉCIALES À PRENDRE**

1. Il est recommandé d'utiliser et de ranger la console et les cartouches Microvision à des températures allant de 32°F à 104°F (0°C à 40°C).
2. L'écran de visualisation en cristaux liquides est sensible à la lumière solaire directe, aux changements brusques de température, aux degrés d'humidité élevés et à la poussière. Il est préférable de ne pas se servir du jeu dans les conditions mentionnées ci-dessus.
3. Ne pas appuyer sur l'écran et ne pas faire subir de chocs au jeu.
4. Ne pas manipuler les contacts placés en haut de la cartouche.
5. Si on prévoit ne pas utiliser le jeu pendant une journée ou une période plus longue, il est recommandé de retirer la cartouche de la console.
6. Si on laisse le commutateur à la position ON (MARCHE) et la cartouche dans la console pendant une longue période, l'écran sera endommagé de façon permanente.

## **REEMPLACEMENT DE LA PILE**

1. Lorsque la pile se décharge, l'écran peut s'effacer complètement ou son contenu devenir désordonné.
2. Mettre le commutateur à la position OFF (ARRÊT), retirer le couvercle du compartiment à piles et remplacer votre ancienne pile par la pile alcaline neuve de 9 volts qui est dans l'aire de rangement de la pile de rechange.

## **IMPORTANT**

**Mettre le commutateur à la position OFF (ARRÊT) lorsqu'on n'utilise pas le jeu. Le jeu Microvision émettra périodiquement un signal si on ne l'utilise pas et que l'on a oublié de mettre le commutateur à la position OFF.**

## **RÈGLES DU JEU DE DÉMOLISSEUR**

### **BUT DU JEU:**

Abattre tous les blocs d'un mur de 3 rangées à l'aide d'une balle et d'une palette.

1. Placer le commutateur ON/OFF (MARCHE/ARRÊT) à la position ON. L'écran de sélection des options apparaîtra.
2. Appuyer sur la touche BALLS (BALLES) pour choisir le nombre de balles que l'on veut jouer (1, 3, 5, 7 ou 9).
3. Appuyer sur la touche SPEED (VITESSE) pour choisir la vitesse de la balle (rapide ou lente).

4. Appuyer sur la touche PADDLE (PALETTE) pour choisir la largeur de la palette (triple ou double).  
Remarque: La palette de largeur double, du fait qu'elle ne permet de jouer qu'en diagonale, demande une plus grande adresse.
5. Appuyer sur la touche GO (DÉPART) et l'écran indiquant le nombre de points apparaît. Appuyer de nouveau sur la touche GO, et le mur et la palette apparaissent sur l'écran.  
Remarque: Si on n'appuie pas sur une autre touche du clavier en l'espace d'environ 10 secondes, le jeu émettra un signal et le nombre de points apparaîtra sur l'écran. Ce signal a pour but de rappeler que le jeu continue.
6. Tourner le bouton de commande de la console pour actionner la palette d'un côté et de l'autre.
7. Appuyer sur la touche GO (DÉPART) pour lancer la balle. Faire rebondir la balle de la palette sur le mur. Lorsque la balle frappe le mur, elle élimine un bloc. Essayer de reprendre la balle de volée le plus grand nombre de fois possible. Si le joueur abat tous les blocs, un nouveau mur apparaît et la même balle est toujours en jeu.
8. Lorsque le joueur manque une balle, le nombre de points qu'il a totalisé et le nombre de balles qu'il lui reste apparaissent sur l'écran.
9. Appuyer sur la touche GO (DÉPART) pour faire apparaître le mur et la palette. Appuyer à nouveau sur la touche GO pour lancer la balle suivante.
10. Si le joueur a choisi la vitesse lente, le rythme s'accélère lorsqu'il frappe un bloc de la rangée supérieure. S'il a choisi la vitesse rapide, le rythme restera toujours rapide.
11. Lorsque le nombre de balles déterminé au début de la partie a été joué, la partie est terminée et le nombre de points totalisé apparaît.
12. Appuyer sur la touche GO (DÉPART) pour faire réapparaître l'écran de sélection des options. Appuyer à nouveau sur la touche GO pour faire apparaître le nombre de points. Appuyer encore sur cette touche pour faire apparaître le mur et la palette. Appuyer une quatrième fois sur la touche GO pour lancer la balle.

### **COMPTAGE DES POINTS**

Le joueur obtient 1 point chaque bloc qu'il frappe dans la rangée inférieure, 2 points pour chaque bloc qu'il abat dans la rangée du milieu et 3 points pour chaque bloc abattu dans la rangée supérieure. Chaque mur complet vaut 96 points. Une fois que le joueur a totalisé 999 points, il doit ajouter 1000 au nombre de points qui apparaît sur l'écran.

**Ne pas oublier de mettre le commutateur à la position off lorsque l'on n'utilise pas le jeu.**